

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dari hasil wawancara dengan guru matematika kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Depok yaitu Bapak Tuharno,S.Pd di dapatkan informasi bahwa Nilai rata-rata ujian tengah semester kelas VIII C SMP Muhammadiyah 3 Depok paling rendah dibandingkan dengan kelas VIII yang lainnya. Sehingga peneliti memilih kelas VIII C sebagai objek penelitian ini. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang diharapkan proses belajar mengajar dapat tercipta lingkungan yang menyebabkan terjadinya interaksi, berupa pembelajar yang sesuai.

Dalam pembelajaran setiap siswa mempunyai gaya tersendiri dalam belajar, di antara daya penerimaan dalam belajar adalah visual(gambar), auditorial(pendengaran), kinestetik(gerak). Sedangkan yang bagus dalam memberikan pendidikan sesuai standar yaitu penggabungan ketiga unsur tersebut. Dalam kurun waktu tertentu model pembelajaran tertentu kurang efektif untuk menjelaskan suatu pokok bahasan, sehingga siswa kurang perhatian terhadap pokok bahasan yang kurang menarik baginya. Dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran matematika, diharapkan hasil belajar matematika siswa akan meningkat dari yang sebelumnya. Materi yang diambil dalam penelitian ini adalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel materi ini dipilih karena materi ini adalah materi yang diajarkan di kelas VIII Semester 1.

Penelitian mengenai software pembelajaran untuk pendidikan matematika sudah banyak dilakukan. Akan tetapi penelitian mengenai software pembelajaran

untuk pendidikan matematika yang ditujukan untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII dengan menggunakan penelitian tindakan model Hopkins dan menggabungkan dengan pengembangan Aplikasi multimedia pembelajaran yang di analisis hasilnya belum pernah ada, dan pengembangan aplikasi multimediala Seperti beberapa penelitian berikut ini:

No	Peneliti	Judul
1	Devi Apriandi	Pengembangan Media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif pada pokok bahasan bangun ruang sisi lengkung di SMP
2	Tatag yuli Eko Siswono	Meminimalkan Kesulitan siswa dalam belajar bangun ruang sisi tegak
3	Sukesi Sri Andayaningrum	Pengunaan peraga bangun ruang guna meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Warujayeng V Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk Tahun Ajaran 2010/2011
4	Atik Nurul Khusna	Peningkatan Pemahaman konsep volume bangun ruang dengan model pembelajaran Van Hiele pada siswa kelas V SDN 1 Pucanglaban Kabupaten Tulung Agung
5	Cicik Sri Wahyuni	Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran problem solving pada

		materi luas dan volume bangun ruang sisi lengkung kelas IX D SMP Negeri 33 Semarang
6	Lukman Harun	Upaya peningkatan pemahaman konsep bangun ruang dengan alat peraga matematika
7	Rinto Zainudin	Peningkatan Pemahaman siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi lengkung melalui metode PAIKEM
8	Penelitian Ahyarudin	Pemanfaatan Media Visual dalam Proses membelajaran
9	Muhammad Bagus Triono	Pengembangan Aplikasi Multimedia Pendidikan Pada Reproduksi Manusia
10	Erviningsih setyorini	Pengaruh metode pembelajaran dan gaya belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah Gometri Siswa kelas VIII MTS Negeri Plandi Jombang

Dari uraian diatas, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan multimedia pembelajaran di SMP Muhammadiyah 3 Depok Kelas VIII C Tahun Pelajaran 2012/2013”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan aplikas multimedia Pembelajaran untuk

meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas VIII C di SMP Muhammadiyah 3 Depok Tahun Pelajaran 2012/2013?”

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penggunaan Aplikasi multimedia pembelajaran disini hanya meliputi 3 unsur multimedia yaitu teks, suara dan gambar.
2. Penelitian ini hanya dilakukan di SMP Muhammadiyah 3 Depok Yogyakarta tahun pelajaran 2012/2013 Semester 1

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi multimedia pembelajaran untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas VIII C di SMP Muhammadiyah 3 Depok tahun pelajaran 2012/2013 Semester 1

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat mempunyai kontribusi bagi:

1. Bagi siswa, Diharapkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran matematika ini dapat menambah keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika khususnya pada pokok sistem persamaan linear dua variabel dan menganggap matematika merupakan pelajaran yang menyenangkan.
2. Guru matematika, sebagai bahan masukan untuk guru kreativitas dalam pembuatan dan pengembangan multimedia pembelajaran khususnya matematika

pada pokok sistem persamaan linear dua variabel dan penggunaan media khususnya multimedia pembelajaran untuk alternatif pembelajaran agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Bagi peneliti, menambah wawasan peneliti dalam pengembangan multimedia pembelajaran khususnya matematika dan untuk menjadi lebih menarik karena ditampilkan melalui gambar suara dan teks dan untuk memperbaiki strategi pembelajaran yang ada di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar matematika
4. Bagi sekolah, sebagai sumbangan kepada pihak sekolah maupun sekolah lainnya dalam rangka perbaikan proses pembelajaran matematika